



**■ SCHLECHTE ZEITEN, GANZ SCHLECHTE ZEITEN**  
Die Kult-Serienoper zelebriert allabendlich jene kleinen und großen Tragödien, mit denen Sie auch als Sims-Spieler konfrontiert werden.

## „Geht nicht“ – gibt's nicht

Verglichen mit dem täglichen Wahnsinn bei den Sims wirkt „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ wie ein Kindergeburtstag.

### FAKTEN

■ ENTWICKLER Maxis ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 10. Februar 2000 ■ USK Ab 12 Jahren

### AUF EINEN BLICK

- Zehn Karrieren
- Acht Bedürfnisse (Hunger, Spaß etc.)
- Sechs Fähigkeiten
- Sims altern nicht
- Babys gibt's nur auf „Bewährung“
- Zehn bebaubare Grundstücke
- Häuser zum Selbsterstellen
- Über 150 Einrichtungsgegenstände
- Zusatz-Ausrüstung per Download



**FINGERÜBUNGEN** Durch regelmäßiges Üben am Piano steigern Sie die Kreativität. Für den Beruf unserer Testperson (Medizinerin) ist dies unbedingte Voraussetzung, um aufsteigen zu können.

Auf dieses Spiel von SimCity-Erfinder Will Wright haben Sie sich zu Recht gefreut: In *The Sims* lässt er Sie den Tagesablauf chronisch abgebrannter Junggesellen, turbulenter Großfamilien und frischverliebter Pärchen organisieren – inklusive wilder Partys, heißer Affären und Nachwuchsfreuden. Die Abenteuer der Sims: Quirlicher als eine Schubkarrenladung Furbys, komplexer als manches Mächtegegn-Rollenspiel und mit Sicherheit eines der originellsten Aufbau-Spiele, die jemals in PC Games vorgestellt wurden.

**D**ing-dong: „Hallo, ich bin Cindy!“ Kaum sind die ersten Möbel abgeladen, stehen auch schon die Anwohner vor der Tür und sind neugierig auf ihren neuen Nachbarn, unseren „Robert“. Nacheinander heißen ihn willkommen: Eddie und Tom von







**DURCHHALTEN!** Ohne Muckis kann man eine Karriere beim Militär vergessen.

nebenan, die Familie Schmidt und eben jenes zauberhafte Geschöpf, das an den kommenden Abenden regelmäßig zu einem Plausch vorbeikommen wird. Einige Spielstunden, viele Geschenke und verliebte Blicke später: Cindy zieht mit Sack und Pack bei Robert ein. Was sich wie eine handfeste Romanze anlässt, scheitert schneller als erwartet aufgrund unvorhersehbarer Komplikationen: Lebensabschnittsgefährtin Cindy mag zwar eine exzellente Hausfrau und Köchin sein, outet sich aber auch als unausstehliche Furie. Außerdem wurde sie des Öffern turtelnd mit einer Arbeitskollegin gesehen und schaltet unaufgefordert vom Actionkanal zu den Krimis um – so geht's ja nicht! Klarer Fall: Die Frau muss weg! Nach einigen hässlichen Streitgesprächen wird sie von Jack kurzerhand aus der Wohnung geworfen. Was zur Folge hat, dass sein Single-Domizil schon nach wenigen Tagen aussieht wie nach einer Wasserstoffbombenexplosion: Verstopfte Toiletten, großzügig verstreute Pizzareste, überlaufende Waschbecken, unbezahlte Rechnungen, kurz: das Resultat durchzechter Nächte mit den Kumpels vor dem Fernseher. Weil Tom und Eddie sowieso fast täglich aufschlagen und den Kühlschrank leerräubern, keimt die glorreiche Idee auf, eine Wohngemeinschaft zu gründen. Ein hoffnungslos untalentierter Schauspieler, ein gesuchter Bankräuber und ein überarbeiteter



**GASTFREUNDLICH** Wer sich nette Gäste (hier: zwei sportliche Zwillinge) einlädt, sollte sich wie Paul auch um die Bewirtung kümmern.



**GUTE UNTERHALTUNG** Dieser Junggeselle hat sich mit dem letzten Schrei in Sachen Unterhaltungselektronik ausgestattet: Den Flachbildfernseher können Sie sich allerdings erst leisten, wenn Sie entsprechend gut verdienen.

**Solange Sie Ihrem Sim alle Wünsche erfüllen, wird er sich Ihren Anweisungen nicht widersetzen**

Kellner – wenn das mal gut geht ...

Genauso gut hätte es aber auch passieren können, dass Cindy und Robert heiraten, fünf Kinder in die Welt setzen und schon bald aus ihrem Wohnklo mit Kochnische in einen feudalen Bungalow ziehen. Oder dass es zwischen Robert und Eddie „funkelt“. Oder dass aus dem unscheinbaren Robert ein gefeierter Superstar wird. Ein richtiges Spielziel gibt es bei *The Sims* nicht – trotzdem kann man natürlich auf selbstgesteckte Ziele hinarbeiten: viel Geld verdienen, eine Großfamilie gründen,

einen illustren Freundeskreis aufbauen, in eine schicke Wohnung ziehen oder beruflich vorankommen.

Ihr Vorteil als Regisseur dieser gigantischen Seifenoper, die sich in 3D-„Puppenhäusern“ abspielt: Die Hauptdarsteller, die „Sims“, tanzen (meist) nach Ihrer Pfeife – sofern Sie auf ihre Empfindungen, Fähigkeiten und Wünsche Rücksicht nehmen. Hunger, Blasendruck, Komfort, Energie, Hygiene, Umgebung, Kommunikation und Spaß – das sind die acht Faktoren, auf die es ankommt. Mangelnder Schlaf lässt jeden Sim mitten



**ALLES MEINS** Dieses bereits recht ansehnliche Haus wird von unserer „Petra“ bewohnt, die sich neben dem Allernötigsten bereits eine Staffelei und eine Mikrowelle gönnt hat.



**THERE IS A PARTY** Bei den flotten Rhythmen, die aus dem Kofferradio dudeln (wählen Sie zwischen Country, Rock oder Samba), hält's den Gastgeber nicht lange auf dem Stuhl: Zusammen mit der Nachbarin schwingt er das Tanzbein, während seine Frau mit ihrer Bekannten offensichtlich über die Friedenspolitik diskutiert.

auf dem Flur einnicken. Zu wenig Kontakt mit Freunden macht ihn depressiv. Eine dunkle Höhle ohne Fenster und Beleuchtung senkt den Wohnwert und sorgt für Unzufriedenheit. Und falls er mal dringend „muss“ und Sie ihn mit anderen Beschäftigungen aufhalten, kann es sogar vorkommen, dass sich um seine Füße herum eine unübersehbare Pfütze bildet.

Beim Spielstart bringt man Ihnen mittels Tutorial-Familie bei, was Sie über Sims im Allgemeinen und deren

Alltag im Speziellen wissen müssen. Wie man mit anderen Personen plaudert. Warum die tägliche Dusche so wichtig ist. Wie man eine Mahlzeit zubereitet. Weshalb man mit einem Multimedia-PC eine Menge Spaß haben kann. Warum man neuen Bekanntschaften tunlichst nicht sofort um den Hals fallen sollte. Was es bringt, einen größeren Fernsehapparat anzuschaffen. Dass der Sim mehrere erteilte Befehle nacheinander abarbeitet und Sie ihn dabei jederzeit unterbrechen können.

Die Steuerung ist so herrlich logisch und eingängig, dass man allein mit Ausprobieren sehr weit kommt. Der Sim soll schlafen gehen? Bett anklicken. Pizza bestellen? Telefon wählen, „Dienste“, „Pizzadienst“, und schon wenige Minuten später klingelt der Lieferant an der Haustür. Mit der Zeit lernt man, wie sich das Leben der Sims effektiver gestalten und unnötige Klickerei vermeiden lässt. Beispiel Unterhaltung: Einen gelangweilten Sim können Sie selbstverständlich zum Bücherregal schicken. Cle-

**Kartoffelchips und Pizzadienst allein machen auf Dauer nicht glücklich – bringen Sie den Sims das Kochen bei.**



**SCHLÄFRIG IN SEATTLE** Das Ehepaar erholt sich von einer anstrengenden Hausparty.

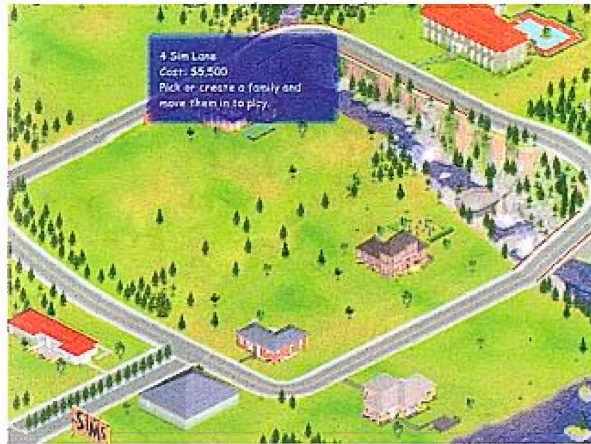


**DAMENKRÄNZCHEN** Unsere dicksten Freundinnen machen sich über den Kühlschrank her.



**REDEMARATION** Die Symbole links oben zeigen die Reihenfolge der Gesprächspartner.





**AUF GUTE NACHBARSCHAFT** Das komplette Viertel im Überblick: Auf den leeren Flächen können Sie neue Häuser konstruieren.



**BAUKASTEN** Die Charakterpunkte machen jeden Sim zur einzigartigen Persönlichkeit.

**Ausziehen, Umziehen, Abreißen, neu bauen:** wer wo in „Ihrem“ Viertel wohnt, haben Sie selbst in der Hand

verer wäre es, ihn gegen einen Mitbewohner Schach oder Basketball spielen zu lassen – das macht bereits zwei Sims glücklich. Ganz zu schweigen von einer gemütlichen Fernsehcouch, auf der die ganze Familie Platz findet.

Mit Hilfe von Symbolen wechseln Sie zwischen den Hausbewohnern; Sims, die Sie im Moment nicht steuern, gehen weitgehend eigenständig ihrem Alltag nach, leisten sich aber zuweilen deftige Schnitzereien – wer noch nie einen Herd bedient hat, löst vielleicht einen Küchenbrand aus, kann die Feuerwehrrufe nicht mehr rechtzeitig anrufen und fällt den Flammen zum Opfer. Was man gegen fortgeschrittenere Tücken des Alltags unternehmen kann, darauf



**SCHÖNE SCHANDE** Wird das Betätigen der Spülung vergessen, muss Mutti der verstopften Toilette mit dem Gummisauger zu Leibe rücken.

## Schöner wohnen

Wer ein schlichtes Malprogramm bedienen kann, kommt auch mit dem „Bau-Modus“ zurecht, der Sie zum Architekten der Sims-Unterkünfte macht.

Wer keine der vorgefertigten Wohnungen nutzen will, baut sich ein individuelles Häuschen – kleine Grundstücke sind schon preiswert zu haben. Bei Bedarf (Nachwuchs, Einzug von Partnern etc.) können Sie es jederzeit problemlos an- und ausbauen: Ein zusätzliches Zimmer, ein zweites Stockwerk, Säulen, bessere Teppiche und Tapeten, einen Swimmingpool und elektronische Gimmicks, die das Leben lebenswerter machen. Prinzipiell gilt: Je edler und damit teurer die Ware, desto positiver die Auswirkungen. Einrichtungsgegenstände dürfen jederzeit verkauft, verlegt oder gedreht werden; Gleiches gilt für Mauern, Zäune und Fenster.



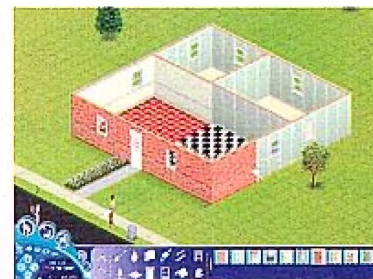
Die Grund- und Zwischenmauern werden einfach mit festgehaltener Maustaste aufgezogen.



In Küche und Bad verlegen Sie Fliesen, im Wohn- und Schlafbereich empfiehlt sich Teppich.



Setzen Sie Fenster und Türen ein, damit das Sonnenlicht für ordentliche Helligkeit sorgt.



Verpacken Sie das hässliche Mauerwerk mit Ziegeln, Tapeten und Holzverkleidungen.



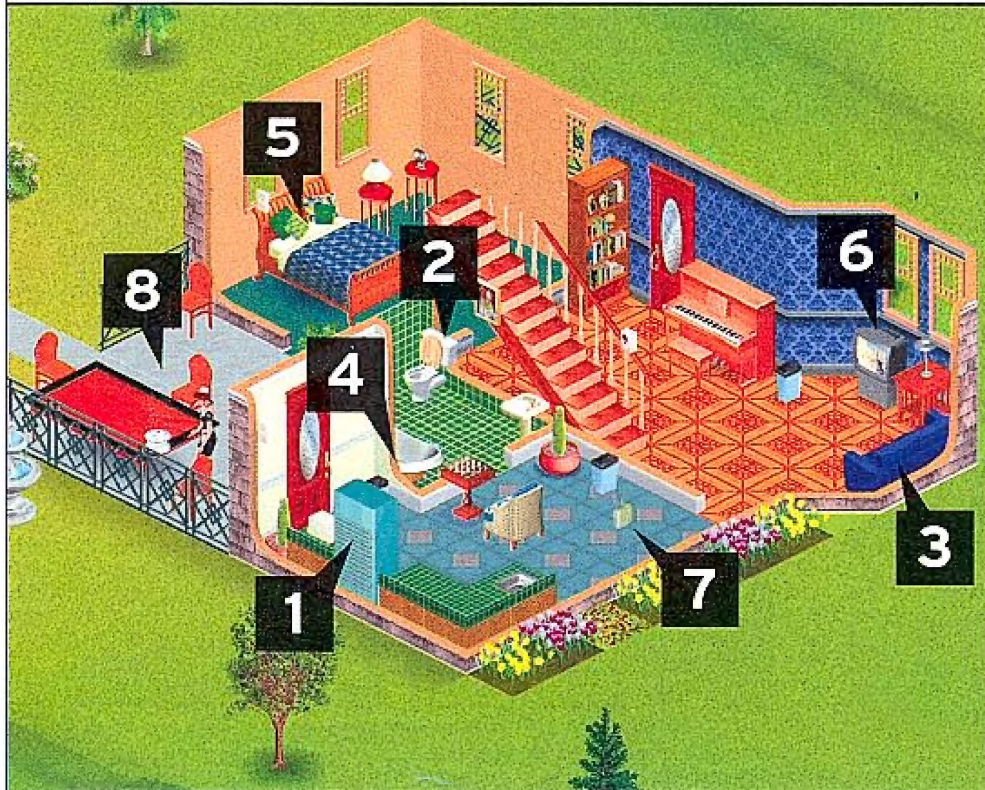
Zum Schluss sorgen Sie für eine Überlebens-Grundausstattung: Toilette, Bett, Kühlschrank.



Fertig – Ihre Sims können einziehen! Bei so einer schicken Wohnung wird es nicht lange dauern, bis die ersten Nachbarn vorbeischnellen.

## Dringende Bedürfnisse

Ganz schön anspruchsvoll, so ein Sim: Um ihn beruflich und persönlich voranzubringen, sollten Sie sein Heim so gemütlich und zweckmäßig wie irgend möglich einrichten.



Mit mehr als 150 Materialien und Gegenständen können Sie ein Haus verschönern und ausstatten – weitere wird Maxis auf der Sims-Website zum Download bereitstellen. Worüber sich die Sims freuen, worüber sie sich ärgern – und was Sie tun können, um die acht Grundbedürfnisse der Sims zu erfüllen:

### 1. Hunger

**Gute Zeiten:**

Kühlschrank, Herd, Piz-zadienst, Kochen lernen (mit Kochbüchern)

**Schlechte Zeiten:**

Keine Mikrowelle, kein Herd, kein Kühlschrank

### 2. Blasendruck

**Gute Zeiten:**

Funktionstüchtige Toilette

**Schlechte Zeiten:**

Toilette ist besetzt, verstopft oder nicht rechtzeitig erreichbar

### 3. Komfort

**Gute Zeiten:**

Badewanne, Bett, Sofa, bequemer Stuhl

**Schlechte Zeiten:**

Keine oder zu wenig Sitzgelegenheiten, Lärm

### 4. Hygiene

**Gute Zeiten:**

Badewanne, Schwimmbecken, Waschbecken, Dusche

**Schlechte Zeiten:**

Defekte Dusche, besetztes Bad, Fremde im Badezimmer

### 5. Energie

**Gute Zeiten:**

Bett, Kaffee-/Espresso-maschine

**Schlechte Zeiten:**

Zu kurze Schlafphasen, lärmende Radios und TV-Geräte

### 6. Spaß

**Gute Zeiten:**

Fernsehapparat, Stereoanlage, Flipper, Billard, PC, Buch,

**Schlechte Zeiten:**

keine Unterhaltungs-elektronik weit und breit

### 7. Soziales Bedürfnis

**Gute Zeiten:**

Telefon zum Verabreden mit anderen Sims, ausgiebige Dialoge

**Schlechte Zeiten:**

Single-Dasein, keine Partys, kein Kontakt zur Außenwelt

### 8. Raum

**Gute Zeiten:**

Helle Zimmer, Fenster, Lampen, Pflanzen, Bilder, Tapeten, Bodenbeläge

**Schlechte Zeiten:**

Müll, schmutziges Geschirr, Lärm, kaputte Geräte, Pfützen, Dunkelheit



**AUF TUCHFÜHLUNG** Umarmungen gelten als deutliches Zeichen der Zuneigung.



**HERZKLOPFEN** Na, wer sagt's denn - der erste Kuss war nur eine Frage der Zeit.



**BUND FÜRS LEBEN** Unser Romeo fasst sich ein Herz und hält um die Hand seiner Liebsten an.



**EINMAL LEBENSLÄNGLICH** Nach kurzer Bedenkzeit willigt die Angebotene ein.

kommt man früher oder später selbst: Familienmitgliedern, die permanent verschlafen, kauft man einfach einen Wecker. Wer von Einbrechern heimgesucht wird, investiert sinnvollerweise in eine Alarmanlage. Dass man den Fernseher ausschalten sollte, bevor man zu Bett geht, versteht sich ebenfalls von selbst.

Kleiderschränke und Kühlschränke werden automatisch bestückt – und jede Entnahme kostet Geld. Wer also beim Öffnen des Gefrierfachs nicht ins Leere greifen will und seinen Sims regelmäßig neue Möbel, Mikrowellen, Spülmaschinen, Badewannen und Pflanzen gönnen möchte, sollte zumindest EINEN Berufstätigen beschäftigen. Durch einen Blick





**SCHACH MATT!** Die Säule zeigt an, wie das logische Verständnis zunimmt.



**ROLLENTAUSCH** Papa büffelt in Kochbüchern, Mama vertieft ihr technisches Wissen.

in die Zeitung oder Online-Recherche findet sich schnell ein Job. Solange man jeden Tag pünktlich am Arbeitsplatz erscheint, kann man es weit bringen. Beförderungen sind gleichbedeutend mit höherem Gehalt, doch dies setzt bestimmte Eigenschaften - beispielsweise Logik, Muskelmasse oder Kreativität - voraus, die man sich in Heimarbeit aneignet. Durch engagiertes Malen an der Staffelei oder ausgiebiges Klavierspielen wird beispielsweise der Einfallsreichtum gesteigert und eine Hantelbank macht aus einem Waschbär einen Waschbrettbauch.

Zehn Karrieren warten auf die Sims: Wer eine kriminelle Laufbahn bevorzugt, fängt als Taschendieb an, bewährt sich als Fluchtwagenfahrer, macht als Bankräuber weiter und ist irgendwann als Fälscher oder gar Bandenboss tätig. Aufstiegschancen bieten die Branchen Business, Unterhaltung, Polizei, Kriminalität, Medi-



**WER ZU SPÄT KOMMT** Schulbus und Auto holen Ihre Sims zum vereinbarten Zeitpunkt ab. Einmal darf man verschlafen oder den Chauffeur versetzen; sollte sich der Fauxpas wiederholen, droht der Rauschmiss.

zin, Militär, Politik, Sport und Abenteuer, wo Sie sich vom Bungee-Jumping-Assistenten bis zum Schatzsucher hocharbeiten. Vom Arbeitsleben selbst bekommen Sie kaum etwas mit: Die Person wird zur vereinbarten Uhrzeit mit einem Wagen abgeholt (ein Kellner hat andere Schichten als ein Stationsarzt) und anschließend wieder nach Hause gebracht. Während dieser Zeit können Sie sich Frau, Kindern und sonstigen Mitbewohnern widmen. Prinzipiell besteht jeder Tag im SimCity-Land aus 24

Stunden à 60 Minuten - sieben Tage die Woche, Tag und Nacht, allerdings ohne Wochenenden. Drei Geschwindigkeitsstufen sorgen dafür, dass Schlaf- und Arbeitsphasen rasch übersprungen werden und mehr Zeit für die wichtigeren Dinge bleibt.

Kommen wir zu dem, was Sie sicherlich am brennendsten interessiert: Annäherungsversuche, Flirtereien, leidenschaftliche Küsse, heimliche Affären und fiese Intrigen. Also: Wenn sich Sims angeregt miteinander unterhalten und die „Chemie“ stimmt,

**Wohnungseinbrüche, Brände, Rohrbrüche und verstopfte Toiletten:** Ihren Schützlingen bleibt aber auch nichts erspart



**FEUER UND FLAMMEN** Herd oder Kamin unbeaufsichtigt gelassen - schon ist's passiert. Tipp: Gönnen Sie sich einen Feuermelder.



**FAMILIENIDYLLE** Obwohl das Abendessen seit einer halben Stunde auf dem Tisch steht, hält es Papa Walton nicht für nötig, sich zu seinen Lieben dazuzugesellen. Das riecht nach Ärger...

## Testcenter

## The Sims

### Installiert und läuft



Marcus Esposito

Für ein halbwegs flüssiges Spiel sollte Ihr Rechner besser mehr als 300 MHz unter der Haube haben.

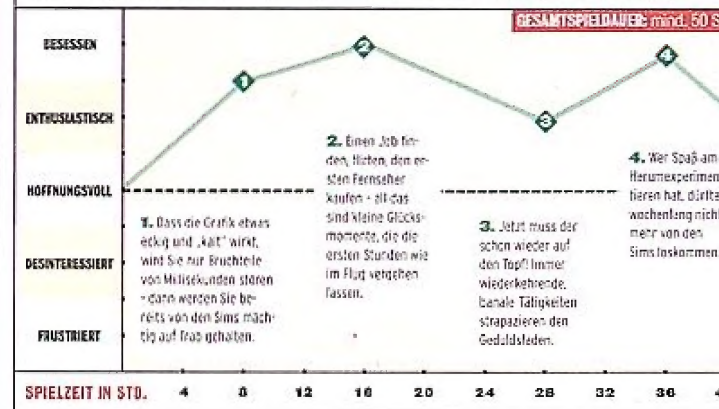
- Leider keine Unterstützung von 640x480 Bildpunkten.
- Die Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik haben kaum Auswirkung auf die Spielgeschwindigkeit.
- Sie sollten möglichst viel Hauptspeicher freischaufeln, wenn Sie das Spiel starten.

### SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	KB-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
640 x 480					
800 x 600					
1.024 x 768					
Software					
WAS IST WAS?	Technisch unmöglich	Unbrauchbar	Unbrauchbar	Unbrauchbar	Optimal

### DIE MOTIVATIONSKURVE

The Sims ist ein typisches Maxis-Spiel: kein vorgegebenes Ziel, sondern ein „Endlosmodus“, bei dem nur Sie entscheiden, was Sie wie schnell in welcher Reihenfolge erreichen möchten.



**AUF DEM SPRUNG** Das allmorgendliche In-die-Gänge-kommen lässt nicht viel Zeit, um ein großzügiges Frühstück zuzubereiten - häufig muss sich Ihr Sim mit einer Tüte Chips begnügen.



**SCHÖNHEITSSCHLAF** Dieses Ehepaar hat das Schlafgemach bereits komplett mit Kommode, Lavalampe und Wecker ausgestattet.

verbessern sich die gegenseitigen Sympathiewerte; auf den Inhalt der Gespräche haben Sie allerdings keinen Einfluss. Beleidigungen, Komplimente und Fachsimpelungen lassen die Sympathiesäule heftig nach oben oder unten ausschlagen, aber auch Gesten wie Kitzeln, Schultern massieren, Witze reißen, Umarmen, Küssen, Veräppeln, Erschrecken oder Trösten verfehlen ihre Wirkung nicht. Unter 50 Punkten gilt man als „Bekannter“, anschließend als Freund, ab 70 Punkten knistert's bereits ganz gewaltig und zwischen 90 und 100 kann für nichts mehr garantiert werden. Gleichgeschlechtliche Lebensgemeinschaften sind - legt man's darauf an - genauso denkbar wie klassische Vater-Mutter-Kind-Familien, Fünf-Mann-WGs oder Single-Haushalte, deren Bewohner bei Bedarf auf einen (Seiten-) Sprung beim Nachbarn vorbeischauchen. Kommt auf wundersame Weise ein Baby zustande, muss man sich für einen Namen entscheiden und anschließend einige Spieltage mit Füttern, Spielen, Singen und wenig Schlaf durchstehen. Wer sich bewährt, hat anschließend ein schulpflichtiges Kind zu versorgen; vernachlässigte Säuglinge holt hingegen das Jugendamt ab. Mann/Mann- beziehungsweise

**Ab 50 Sympathiepunkten werden Nachbar-Sims zu echten Freunden. Und ab 90 Zählern kann man bereits von einer astreinen Liebesbeziehung reden.**



**SCHÖNHEITSSCHLAF** Dieses Ehepaar hat das Schlafgemach bereits komplett mit Kommode, Lavalampe und Wecker ausgestattet.





**NETTE GESTE** Die selbstgebackenen Törtchen auf dem Tisch haben uns die drei Damen mitgebracht, die sich mit der Gastgeberin angeregt über Musik unterhalten. Die Beziehungen zu diesem Trio erkennen Sie in der Statusleiste.

Frau/Frau-Liaisons müssen auf Adoptionsangebote hoffen.

Fühlt man sich anfangs mit dem Management einer einzelnen Person ordentlich ausgelastet, sollte man sich früher oder später auch um das Leben der Nachbarn kümmern. Denn nur mit Beziehungen und Kontakten kommt man beruflich voran. Zwischen den zehn Sims-Grundstücken können Sie jederzeit hin- und herspringen, indem Sie den bisher gemanagten Haushalt dem Computer übergeben. Der kümmert sich darum, dass der erreichte Lebensstandard

**Wenn Sie keine Lust mehr auf einen aufmüpfigen Sims haben, wechseln Sie kurzerhand den Haushalt.**

und alle Kontakte erhalten bleiben. Wie sich die Nachbarschaft zusammensetzt, legen Sie selbst fest: Sind Sie einer Familie überdrüssig, werfen Sie sie einfach raus oder lassen sie in ein größeres Haus umziehen. Oder Sie reißen ein Gebäude einfach ab und entwerfen auf dem nun leeren Grundstück ein völlig neues – alles kein Problem. Bewohner und Familien kreieren Sie mit dem Editor: Kind oder Erwachsener, farbig oder weiß, männlich oder weiblich, aufgeschlossen oder schüchtern, schlampig oder reinlich und so weiter. Vielleicht probieren Sie mal eine allein erziehende Mutter mit vier Kindern aus. Oder einen chronisch missmutigen Single. Oder drei Männer und ein Baby. Oder oder oder ...

Petra Maueröder



**MEINUNG**

**Die Sims lassen niemanden kalt – egal, welche Genres man üblicherweise bevorzugt**

Petra Maueröder

„Warum pennt der denn auf dem Fußboden?“, „Bagger doch mal die Blondine an!“, „Solltest du nicht langsam mal wieder die Goldfische füttern?“, „Dooops, seine Frau wird eifersüchtig...“ – es passiert nicht allzu oft, dass abgebrühte Berufskritiker beim Über-die-Schulter-gucken völlig aus dem Häuschen geraten, hektisch durcheinander schnattern, kichern und glucksen. Wie faszinierend die kleine simulierte Welt der Sims tatsächlich ist, zeigt sich, sobald man sich davon losgerissen hat: Selbst wenn man nicht am PC sitzt, grübelt man darüber, was man seiner Familie als nächstes kauft und welche Fähigkeit es sich zu trainieren lohnt. *The Sims* überschüttet Spontan-Drauflos-Spieler mit Erfolgserlebnissen am laufenden Band („Es ist ein Junge!“), doch mit zunehmender Spieldauer ist eine gehörige Portion Geduld vonnöten – Tätigkeiten, die man anfangs mit Begeisterung erledigt (duschen, kochen, Zeitung lesen, Briefkasten leeren etc.), können mitunter als lästig empfunden werden. Was nichts an der Genialität der Sims ändert: Diese geballte Ladung Spielwitz sollten Sie sich auf gar keinen Fall entgehen lassen!



**Bei diesem Spiel schlagen zwei Herzen in meiner Brust**

Thomas Borovskis

**MEINUNG**

Um mich vom Alltagsgrau abzulenken, ver-setze ich mich in den grauen Alltag anderer Menschen. Klingt irgendwie paradox – funktioniert aber, wie der Erfolg von Seifenopern a la „GZSZ“ beweist. Genau wie Kollegin Maueröder war ich von der ersten Minute an von den durch und durch sympathischen Sims hingerissen: Die Entfaltungsmöglichkeiten, die sich dem Spieler bieten, sind schier unendlich. Allerdings schlich sich nach der ersten Verblüffung auch eine gewisse Enttäuschung bei mir ein: Müssen sich mein(e) Schützling(e) denn wirklich so unselbstständig verhalten wie kleine Kinder? Warum gibt es keinen Tagesplaner, mit dem der Spieler wenigstens die Grundbedürfnisse seiner Sims automatisieren kann? Warum spielt sich ausschließlich alles in den eigenen vier Wänden ab? Warum gibt es kein freies Wochenende? Zudem sind mir die kleinen „Spießer“ teilweise etwas zu brav, ihr Leben etwas zu geradlinig und steril. Karriere und wirtschaftlicher Aufstieg sind letztlich das einzige Lebensziel der Sims – und da habe ich eben so meine Identifikationsprobleme. Ich konnte mich dem Charme des Spiels aber trotzdem nicht entziehen. Wer über die oben genannten Kritikpunkte hinwegsehen kann, wird mit *The Sims* wochen- oder sogar monatelang seinen Spaß haben.



**KEIN MEISTERDIEB** Der ausgelöste Alarm hat rechtzeitig die Polizei herbeigerufen.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

**The Sims** 12000

Konkurrenzlos: So naheliegend und reizvoll die Sims-Spieleidee erscheinen mag, so einzigartig ist sie bislang.

**Creatures 3** 15000

Den knuddligen Intelligenzbolzen ist nur mit viel Geduld beizukommen.

**SimCity 3000** 399

SimCity: Hermet der Sims: Am Reißbrett entstehen Mega-Städte.

**Theme Hospital** 6497

Die Krankenhaus-Sims ist grafisch altmodisch, aber nicht halb so fesselnd.

**Lemmings Win 95** 6596

Kurz: Retten Sie süßiggelehrte, blau-grüne Wesen vor dem Exitus.

### GRAFIK

Etwas klobig und steril, aber liebevoll animiert

**SOUND** ... Betriedigend

Es gibt nur wenig in The Sims, was KEIN Geräusch erzeugt.

**STEUERUNG** ... Sehr gut

Das Tutorial erklärt, was sich ohnehin von selbst erschließt.

**MEHRSPIELER** ... Keine Wertung möglich

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

**90%**

**SPIELSPASS**

## The Sims

### BENÖTIGT

Pentium 233

32 MB RAM

4x CD-ROM

HD: 300 MB

### EMPFOHLEN

Pentium 400

128 MB RAM

8x CD-ROM

HD: 500 MB

### GRAFIK

✓ Software

✓ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✗ Open GL

### SOUND

✗ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC - Netzwerk - Internet -

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

### STEUERUNG

Force-feedback